

ВИРТУАЛЬНАЯ ЭТИКА В СИСТЕМЕ EDX

VIRTUAL ETHICS IN EDX

А.А. Сухов

A.A. Sukhov

suhovband@mail.ru

ФГАОУ ВПО «Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б.Н.Ельцина»

г. Екатеринбург

В тексте рассматривается модуль «Виртуальная этика», реализованный в рамках электронного курса «Инфоэтика» в системе edX.

The text reviews the module «Virtual Ethics», implemented within the framework of e-course «Infoethics» in edX system.

Характерной особенностью современной культуры является стремительное развитие новейших информационных технологий, которые в силу своей всеохватности и многоаспектности постоянно врываются в сопредельные общественные и культурные сферы – искусство, образование, психологию, спорт, политику, социальные коммуникации – и поднимают сложные этические вопросы.

В рамках исследования этических аспектов информационного общества и виртуальной реальности преподаватели кафедры этики, эстетики, теории и истории культуры ИСПН УРФУ разработали новый электронный образовательный ресурс «Инфоэтика» в системе edX. Курс «Инфоэтика» предназначен для учащихся, студентов и преподавателей, которым необходим отобранный и сконцентрированный основной и дополнительный информационный материал, а также сертификат об изучении данного курса. Курс «Информационная этика» в систематизированной форме раскрывает основные проблемы, задачи и перспективы развития этических исследований в инфосфере. Цель курса состоит в приобщении обучающихся к актуальным этическим проблемам и методологическим подходам, сложившимся в рамках исследований ключевых проблем в сфере информационных технологий. Данный курс является уникальной авторской разработкой и рассчитан на слушателей разных категорий: учащихся школ, студентов вузов и колледжей; специалистов в сфере технологий (ИТ, банкинг, сервис, менеджмент, брендинг, арт-бизнес, и

т. д.); преподавателей высших и средних учебных заведений»¹. Созданный электронный курс «Инфозэтика» состоит из 6 модулей (тематических разделов), каждый из которых посвящен соответствующим аспектам информационной этики и предполагает разные уровни освоения материала:

1. Инфозэтика как область знания.
2. Компьютерная этика. Профессиональная этика IT-специалистов.
3. Виртуальная этика. Троллинг как этическая проблема. Этические аспекты виртуальных миров.
4. Нэтикет и культура поведения в Сети. Этические принципы сетевого общения.
5. Киберпреступления: этико-правовой аспект проблемы.
6. Интернет-реклама: этические аспекты.

Реализация курса по инфозэтике основана на личностно-ориентированном проблемном обучении с использованием технологии и методов активного обучения. Материал для этического анализа проблемных ситуаций в инфосфере представлен в виде видеофрагментов, подборки дискуссионных текстов, а также выразительного визуального ряда. Структура курса предполагает обсуждение в сети проблемных вопросов и значимых текстов по информационной этике.

В данном тексте мне хотелось бы подробнее рассмотреть один из модулей электронного курса «Инфозэтика», посвященного исследованию виртуальной этики. В состав модуля «Виртуальная этика. Троллинг как этическая проблема. Этические аспекты виртуальных миров» входят специально подготовленные авторские текстовые и видеолекции, тестовые задания нескольких видов (100 единиц), отобранные преподавателем и подготовленные в соответствии с техническими требованиями релевантные тексты хрестоматии на русском и английском языках, детально проработанные учебные и контрольные задания.

Лекционная часть модуля включает в себя записанную видеолекцию с презентацией по всем темам модуля, а также текстовые лекции, посвященные анализу виртуальной этики в целом, исследованию троллинга как актуальной проблемы сетевой культуры и анализу этических аспектов виртуальных миров современных компьютерных игр.

Если в первой (вводной) лекции рассматриваются общее проблемное поле виртуальной этики, вопросы репрезентации и трансформации морали и нравственности в киберпространстве, то во второй лекции исследуются разнообразные морально-нравственные аспекты и дилеммы виртуального социального взаимодействия, которые наиболее ярко проявляются в таком явлении, как троллинг. В лекции «Троллинг как этическая проблема» подробно анализируется понятие троллинга, его происхождение и этимология, анализируется связь и проводится разграничение троллинга с такими актуальными феноменами сетевой культуры, как флуд, флейм, оффтоп и холивар, исследуется степень научной разработанности феномена троллинга в

¹ Инфозэтика // Открытый университет УРФУ. URL: <http://openedu.urfu.ru/courses/course-v1:UrFU+ISPS.c.Et-0023+2014/about> (дата обращения: 18.04.2015)

зарубежном и отечественном научном дискурсе, анализируются этические и социально-коммуникативные особенности троллинга, выделяются основные виды троллинга и рассматривается проблема защиты от троллинга.

Третья (полностью авторская) лекция модуля посвящена детальному анализу этического измерения виртуальных миров современных компьютерных игр. В лекции указывается, что если первые компьютерные игры были по большей части достаточно примитивными аркадами с установкой на развлечение, то многие современные компьютерные игры становятся полноценными виртуальными мирами (типа TES V: Skyrim или Mass Effect 3), затрагивающими сложные вопросы этического, эстетического, психологического, социального, политического, образовательного характера. Анализируя этическую сторону современных компьютерных игр, в методологическом плане можно выявить два основных проблемных аспекта: «внешний» и «внутренний».

Первый, «внешний», аспект, или проблемное поле – то, в котором этические вопросы исследуются как внешние по отношению к компьютерным играм. Сюда можно отнести, во-первых, проблему компьютерной игровой аддикции, которая традиционно маркируется негативно как в светских этических системах (игровая аддикция как вид наркомании), так и в религиозной этике (компьютерные игры отвлекают от добродетельной духовной жизни); во-вторых, проблему влияния насилия в виртуальных мирах компьютерных игр на поведение человека в социуме (прямая связь между виртуальным насилием и конкретными асоциальными действиями не доказана). В целом имеющееся в массовом сознании негативное отношение к компьютерным играм связано с фактическим редуцированием всего многообразия компьютерных игр к нескольким «проблемным» жанрам (типа FPS) и игнорированием ценного практического значения, инновационно-образовательного, эстетического ресурса современных компьютерных игр.

Второй, «внутренний», аспект этического исследования в методологическом отношении в большей степени относится к феноменологии компьютерных игр. Здесь с учетом гетерогенности современных компьютерных игр и их жанровой дифференциации этические вопросы актуализируются внутри виртуальных миров современных компьютерных игр. В «простых» аркадных жанрах вопросы этики и морали, специально не ставятся центр внимания игрового процесса. В action-жанрах (FPS, TPS, слэшеры, файтинги) также специально не акцентируются сложные этические вопросы (т. к. главная задача игрока, как и в аркадах, – выполнить определенную миссию, поэтому более уместно говорить о категории должного), но уже можно зафиксировать этическую и эстетическую поляризацию компьютерных персонажей (например, «зомби»). В более сложном жанре RPG, предполагающим не только создание своего «персонажа» и его внутреннее и внешнее развитие, но и последовательное освоение виртуального мира, игрок постоянно сталкивается со множеством неоднозначных ситуаций, предполагающих моральный выбор. При этом во многих RPG встроены действенные моральные регуляторы: концепт «кармы», жестко детерминирующий геймплэй, запрет на насилие в отношении NPC и др.

Несмотря на распространенную репрезентацию религиозной этики (например, христианского милосердия), превалируют этические системы псевдоязыческих культов (например, культы Тамриэля в серии TES) или антихристианские мотивы (Diablo, Dungeon Keeper). Если в жанре псевдоисторических стратегий элементы религиозной этики представлены достаточно нейтрально и толерантно (серия Civilization), то исторические стратегии репрезентируют характерные исторические и конфессиональные элементы религиозной этики (например, джихад или аутодафе). В RTS и TBS понятие морали используется в качестве фиксированного уровня боеготовности виртуальных войск. Если большинство симуляторов этически нейтральны (в чем парадоксально сближаются со своей противоположностью – аркадами), то экономические симуляторы актуализируют этические вопросы (моральные дилеммы) при принятии решений. В итоге современные компьютерные игры обнаруживают широчайший спектр исследовательских возможностей, которые могут быть актуальны не только в дискурсе виртуальной этики, но и в контексте перспективных междисциплинарных социально-гуманитарных исследований.

Возможности системы edX в значительной степени реализованы при создании контрольных заданий (включающие задания на соответствие с использованием релевантных скриншотов, задания на построение иерархической последовательности, задание на подбор материала и обработку полученных данных) и учебных заданий (аналитическое учебное задание на основе кейса «выявление особенностей процессов и феноменов в виртуальной сфере с этической точки зрения», аналитическое учебное задание на основе кейса «соотнесение результатов своей деятельности с развитием этических представлений в сфере виртуального общения», аналитическое учебное задание на основе кейса «выявление основных проблем этического исследования современных компьютерных игр»). Каждое контрольное и учебное задание содержит реализованные на платформе edX подробную инструкцию, критерии оценки, указанное время на выполнение задания, представленное решение, правильные ответы.

В рамках системы edX в модуле реализованы также несколько видов уникальных тестовых заданий общим объемом сто единиц, отобраны и отредактированы в соответствии с техническими требованиями релевантные дискуссионные тексты хрестоматии на русском и английском языках.